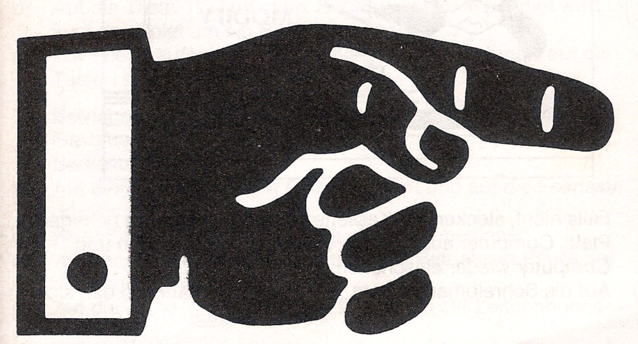
GAMESMASTER



Bedienungs-anleitung

Manual del Usuario



DEUTSCH: SIEHE SEITE 1-30
ESPAÑOL: VÉANSE LAS PÁGINAS 31-61

GAMESMASTER

1. **Geräte:** Zur Implementierung *aller* Gamesmaster-Funktionen werden außer einem MSX-Computer mit einer Speicherkapazität von mindestens 16 K und mindestens zwei Schlitzen noch gewisse andere Ausrüstungsteile benötigt.

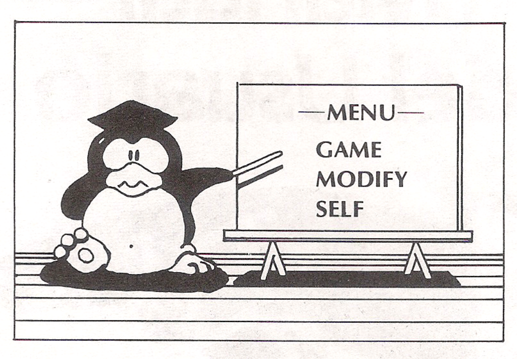
2. **Anforderungen:** Datenschreiber oder Plattenlaufwerk, Drucker.

3. **Einrichten:** Alle externen Zusatzgeräte nach der jeweiligen Anleitung anschließen.

a) Gamesmaster-Kassette in Schlitz 1 des Computers stecken.
b) Spielkassette in Schlitz 2 des Computers stecken.

4. **Bedienung**

a) Alle externen Zusatzgeräte einschalten.
b) MSX-Computer einschalten.
c) Auf dem Bildschirm sollte etwa die folgende Meldung erscheinen:



Falls nicht, stecken die Kassetten eventuell nicht am richtigen Platz. Computer ausschalten, Kassetten austauschen und Computer wieder einschalten.

d) Auf die Schreibmarkentaste △ oder ▽ drücken, so daß sich

der Pinguin das Rechte aus dem Menü auswählt.

e) Zum Spielbeginn auf die Leertaste drücken.

5. Betriebsart Pause (Stop): In dieser Betriebsart wird das Spiel unterbrochen.

Bedienung

a) Auf dem Startbildschirm GAME wählen und auf die Leertaste drücken.

b) Spiel beginnen.

c) Während des Spiels auf die Taste [STOP] drücken; alle Gegenstände auf dem Bildschirm werden bewegungslos.

d) Zur Wiederaufnahme des Spiels nochmals auf die Taste [STOP] drücken. In der Pause leuchten auf der Tastatur die CAPS-Lampen.

6. Betriebsart Spielbildverschiebung [STOP] [; +] **:**

Gestattet die schrittweise Bildverschiebung zur Anzeige der Spielschritte.

Bedienung

a) Auf dem Startbildschirm GAME wählen und auf die Leertaste drücken.

b) Beim Erscheinen des Spielbilds das Spiel beginnen.

c) Während des Spiels zur Einleitung der Betriebsart Pause auf die Taste [STOP] drücken.

d) Auf die Taste [; +] drücken. Sooft diese Taste betätigt wird, wird das Spiel um ein Bild verschoben.

e) Zur Wiederaufnahme des normalen Spiels nochmals auf die Taste [STOP] drücken.

7. Betriebsart Zeitdehnung [STOP] , [ESC] , [DEL] , [INS] **:**

Gestattet das Langsamspielen.

Bedienung

a) Auf dem Startbildschirm GAME wählen und auf die Leertaste drücken.

b) Beim Erscheinen des Spielbilds das Spiel beginnen.

c) Während des Spiels zur Einleitung der Betriebsart Pause auf die Taste [STOP] drücken.

d) Auf die Taste [ESC] drücken. Jetzt kann die Zeitdehnungs-

funktion zur Wirkung kommen.

e) Auf die Taste [DEL] drücken. Sooft diese Taste betätigt wird, wird das Spiel beschleunigt.

f) Durch Betätigung der Taste [INS] wird das Spiel verlangsamt.

g) Zur Wiederherstellung der ursprünglichen Spielgeschwindigkeit auf die Taste [STOP] drücken; zur Zeitdehnung wieder mit 3 beginnen.

8. Betriebsart Einstellung der Spielerzahl [0] bis [9], [RET], [BS] [◁].

Gestattet die Änderung der Spielerzahl.

Bedienung

a) Auf dem Startbildschirm MODIFY wählen und auf die Leertaste drücken.

b) Schreibmarke durch Betätigung einer Schreibmarkentaste [△] oder [▽] in Stellung MODIFY PLAYER NUMBER fahren und auf die Leertaste drücken.

c) Spielerzahl an der Zehnertastatur [0] bis [9] eintasten.

d) Zur Beendigung der Dateneingabe auf die Taste [RET] drücken. Auf dem Bildschirm erscheint wieder Schritt 1.

e) Zur Korrektur der Eingabedaten wird auf die Taste [BS] oder auf die Schreibmarkentaste [◁] gedrückt.

f) Nach Einstellung der Betriebsart auf dem Bildschirm START GAME wählen und auf die Leertaste drücken.

g) Beim Erscheinen des Spielbilds das Spiel beginnen. Die Spielerzahl hat sich geändert.

9. Betriebsart Spielstufenwahl [0] bis [9], [RET], [BS], [◁].

Gestattet Spielbeginn mit einer beliebigen Stufe.

Bedienung

a) Auf dem Startbildschirm MODIFY wählen und auf die Leertaste drücken.

b) Schreibmarke durch Betätigung einer Schreibmarkentaste in Stellung MODIFY STAGE NUMBER fahren und auf die Leertaste drücken.

c) Gewünschte Stufennummer an der Zehnertastatur [0] bis [9] eintasten.

d) Zur Beendigung der Dateneingabe auf die Taste [RET] drücken.

Auf dem Bildschirm erscheint wieder Schritt 1.

e) Zur Korrektur der Eingabedaten wird auf die Taste [BS] oder auf die Schreibmarkentaste [◁] gedrückt.

f) Nach Einstellung der Betriebsart auf dem Bildschirm START GAME wählen und auf die Leertaste drücken.

g) Beim Erscheinen des Spielbilds das Spiel beginnen. Das Spiel ist in der gewählten Stufe.

10. Betriebsart Rangordnung:

In dieser Betriebsart werden die Spielpunkte vom ersten bis zum zehnten Rang unter Angabe der Namen der Spieler aufgezeichnet. Die aufgezeichneten Rangordnungsdaten können für später auf Magnetband oder -platte gespeichert werden. Sie können außerdem vom Drucker ausgedruckt werden.

Bedienung

(vor Beginn des Spiels)

Einstellung der Betriebsart Rangordnung ★ Laden der Rangdaten ★ Initialisieren der Rangdaten Siehe 1.1.1.

(unmittelbar nach Beginn des Spiels)

Eintragen der Spielernamen Siehe 1.1.2.

(während des Spiels)

Rangdatenanzeige Siehe 1.1.3.
Rangdatenausdruck Siehe 1.1.4.
Rangdatensicherung Siehe 1.1.5.
Laden der Rangdaten
Spielernamensänderung Siehe 1.1.6.

Diese Punkte werden nachstehend der Reihe nach erklärt.

1.1.1. Einstellung der Betriebsart Rangordnung – [△], [▽], [SPACE]

A. Funktion

Für die Initialisierung der Rangdaten stehen die folgenden drei Verfahren zur Wahl:

a) Aktualisierung der Rangdaten – Betriebsart LÖSCHEN DER

RANGDATEN (die alten Daten werden gelöscht).

b) Benutzung von bandgesicherten Rangdaten – Betriebsart LADEN DER BANDDATEN (die gesicherten Daten bleiben erhalten).

c) Benutzung von plattengesicherten Daten – Betriebsart LADEN DER PLATTENDATEN.

ACHTUNG

Nach Einschalten des MSX muß vor der Bestimmung der Rangordnung unbedingt eines der obigen Initialisierungsverfahren zur Anwendung kommen. Andernfalls werden keine Rangdaten angezeigt oder ausgedruckt.

B. Bedienung

(1) Auf dem Startbildschirm MODIFY wählen und auf die Leertaste drücken.

(2) Mit der Schreibmarke Betriebsart Rangordnung wählen und auf die Leertaste drücken. Auf dem Bildschirm erscheint folgendes:

```
— — RANKING MODE — —
LOAD DISK DATA
LOAD TAPE DATA
CLEAR RANKING DATA
END
```

(3) Eines der oben beschriebenen Initialisierungsverfahren wählen.

(a) Betriebsart LÖSCHEN DER RANGDATEN

★ Schreibmarke in Stellung CLEAR RANKING DATA auf dem Bildschirm fahren und auf die Leertaste drücken.
Die Rangdaten werden gelöscht. Für den Spieler "KONAMI" werden im ersten Rang 10 000 Punkte gesetzt.

(b) Betriebsart LADEN DER PLATTENDATEN

★ Schreibmarke in Stellung LOAD DISK DATA auf dem Bildschirm fahren und auf die Leertaste drücken. Auf dem Bildschirm

erscheint folgendes:

```
DISK-LOAD     SEARCH FILE
RANKING
```

★ Dadurch wird angezeigt, daß die Rangdateien auf der Magnetplatte zurückgewonnen werden. Nach Auffinden der Dateien erscheint folgendes auf dem Bildschirm:

```
DISK-LOAD     SELECT FILE NAME
RANKING      ➡ABC.RØ1
               DEF.RØ1
               GHI.RØ1
RC-701
```

Die aufgefundenen Dateinamen werden angezeigt, und zwar maximal drei je Bild. Bis zu 20 Dateien können durch wiederholtes Drücken auf die Schreibmarkentaste ▽ angezeigt werden.

★ Schreibmarke mit der Schreibmarkentaste △ oder ▽ zum gewünschten Dateinamen fahren und auf die Leertaste drücken. Dadurch wird das Laden der Daten von der Magnetplatte eingeleitet.

★ Wenn keine gewünschte Datei vorhanden ist, Schreibmarke mit der Schreibmarkentaste ▽ in Stellung END auf dem Dateinamenbildschirm fahren und auf die Leertaste drücken. Die Bildschirmanzeige kehrt zu Schritt 2 zurück.

C. Betriebsart LADEN DER BANDDATEN

★ Schreibmarke in Stellung LOAD TAPE DATA auf dem Bildschirm fahren und auf die Leertaste drücken. Auf dem Bildschirm erscheint die nachstehende Meldung, und das Laden der Daten

vom Magnetband wird eingeleitet.

```
TAPE-LOAD      SEARCH FILE
RANKING
RC-701
```

★ In dieser Betriebsart sind die Dateinamen fest. Die Rangdatei hat den Namen RANKDT nn (nn bedeutet die letzten beiden Ziffern der Kassetten-Modellnummer, z.B. nn = 25 für RC725).
★ Wird ein anderer Dateiname gefunden, so zeigt der Bildschirm folgendes an – wodurch ein Dateisprung angedeutet wird:

```
TAPE-LOAD      SEARCH FILE
RANKING        SKIP FILE
RC-701         "RANKDT 00"
```

★ Wird die richtige Datei gefunden, so wird durch Verschwinden der obigen Meldung der Beginn des Ladens angezeigt.
★ Nach Abschluß der Initialisierung und Rückkehr zu Schritt 1 auf dem Bildschirm START GAME wählen und auf die Leertaste drücken. Es erscheint ein GAME-Bild.
Sobald das Spiel beginnt, erscheint die in 1.1.2. gezeigte Aufforderung zur Eingabe des Spielernamens. Spielername eingeben, und das Spiel beginnt.

1.1.2 Eingabe der Spielernamen – [A] bis [Z] [0] bis [9] [·], [◁], [RET].

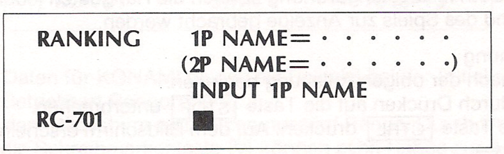
A. Funktion
★ Die in 1.1.1. beschriebene Operation ermöglicht die Eingabe der Rangdaten. Zu diesem Zweck ist auch der Spielername erforderlich. Die Eingabe der Rangdaten erfolgt vor Beginn des Spiels, aber nach der Einstellung der Betriebsart Rangordnung.
★ Wenn das Spiel die Auswahlfunktion 1P-2P beinhaltet, muß der Name sowohl für 1P als auch für 2P eingegeben werden.

★ Die eingegebenen Namen bleiben bis zum Ausschalten des MSX gültig; die anfänglich eingegebenen Spielernamen bleiben auch bei Änderung der Spielernamen während des Spiels erhalten.

B. Bedienung

(1) Nach Einstellung der Betriebsart Rangordnung auf dem Bildschirm START GAME wählen und auf die Leertaste drücken. Es erscheint ein Spielbild.

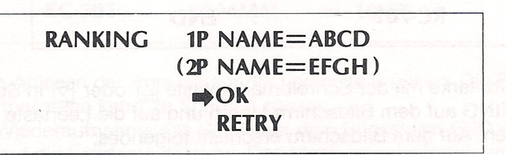
(2) Wenn das Spiel beginnt, erscheint folgendes:



(3) Mit den Tasten [A] bis [Z], [0] bis [9] und [·] einen aus höchstens 8 Zeichen bestehenden Spielernamen eingeben.

(4) Zur Namenskorrektur wird auf die Taste [BS] oder die Schreibmarkentaste [◁] gedrückt.

(5) Nach der Eingabe auf die Taste [RET] drücken. Auf dem Bildschirm erscheint folgendes:



(6) Wenn die Namen akzeptabel sind, kann auf dem Bildschirm OK angegeben werden. Falls sie korrigiert werden sollen, RETRY angeben und auf die Leertaste drücken.

(7) Wenn RETRY angegeben wird, wird wieder mit Schritt 2 begonnen.

(8) Ist Auswahl 1P-2P erforderlich, so werden Schritte 2 bis 6 für 2P durchgeführt.

(9) Nach Beendigung der Spieleingabe beginnt das Spiel, und die Punkte der einzelnen Spieler werden zusammen mit ihren Namen in die Rangdaten eingegeben. Die Rangordnung kann jederzeit unter Benutzung der in 1.1.3 beschriebenen Funktion Ranganzeige auf den Bildschirm gebracht werden.

1.1.3. Anzeige der Rangdaten – [STOP], [CTRL], [△], [▽], [SPACE].

A. Funktion
In der Betriebsart Rangordnung können die Rangdaten jederzeit während des Spiels zur Anzeige gebracht werden.

B. Bedienung
(1) Spiel nach der obigen Anleitung beginnen.
(2) Spiel durch Drücken auf die Taste [STOP] unterbrechen.
(3) Auf die Taste [CTRL] drücken. Auf dem Bildschirm erscheint folgendes:

```
  ——MENU——       ➡DISK SAVE
                   DISK LOAD
                   TAPE SAVE
                   TAPE LOAD
                   RANKING
  RC-701           END
```

(4) Schreibmarke mit der Schreibmarkentaste [△] oder [▽] in Stellung RANKING auf dem Bildschirm fahren und auf die Leertaste drücken. Auf dem Bildschirm erscheint folgendes:

```
  RANKING     ➡DISPLAY DATA
                CHANGE NAME
                PRINT DATA
  RC-701        END
```

(5) Auf dem Bildschirm DISPLAY DATA wählen. Es erscheint der folgende RANGDATEN-Bildschirm:

```
RANKING   ➡1. KONAMI=10000PTS
            2.ABCD   =  9000PTS
            3.EFGH   =  8500PTS
            4.XYZ    =  5000PTS
RC-701      5.IJK    =  1000PTS
```

★ Die Daten für KONAMI dienen als Beispiel bei der Initialisierung der Betriebsart Rangordnung.

(6) Auf dem Bildschirm erscheinen nur fünf Ränge. Durch Drücken auf die Schreibmarkentaste [▽] können zehn Ränge zur Anzeige gebracht werden.

```
RANKING   ➡6.I I I     =500PTS
            7.J J J     =100PTS
            8.KKK       = 50PTS
            9.LLL       = 10PTS
RC-701     10.MMM       = 10PTS
```

(7) Nach Ablesen der Anzeige auf die Leertaste drücken. Die Bildschirmanzeige kehrt zu Schritt 3 zurück.

(8) Zur Wiederaufnahme des Spiels auf dem Bildschirm END wählen und auf die Leertaste drücken. Das Menü verschwindet, und ein Spielbild erscheint wieder. Das Spiel befindet sich noch im Pausezustand.

(9) Auf die Taste [STOP] drücken. Der Pausezustand wird aufgehoben, und das Spiel beginnt wieder

1.1.4. Druck der Rangdaten – [STOP], [CTRL], [△], [▽], [SPACE].

A. Funktion

Die Rangdaten können vom Drucker ausgedruckt werden.

B. Bedienung

(1) Spiel nach Anleitung 1.1.1. und 1.1.2. beginnen.

(2) Spiel durch Drücken auf die Taste [STOP] unterbrechen.

(3) Auf die Taste [CTRL] drücken. Auf dem Bildschirm erscheint folgendes Menü:

```
--MENU--        ➡DISK SAVE
                  DISK LOAD
                  TAPE SAVE
                  TAPE LOAD
                  RANKING
RC-701            END
```

(4) Schreibmarke mit der Schreibmarkentaste [△] oder [▽] in Stellung RANKING auf dem Bildschirm fahren und auf die Leertaste drücken. Auf dem Bildschirm erscheint folgendes:

```
RANKING         ➡DISPLAY DATA
                  CHANGE NAME
                  PRINT DATA
RC-701            END
```

(5) Auf dem Bildschirm PRINT DATA wählen und auf die Leertaste drücken. Dadurch wird der Ausdruck der Rangdaten eingeleitet.

1.1.5. Sichern oder Laden der Rangdaten

A. Funktion
Die bestehenden Rangdaten können auf Band (oder Magnetplatte) gesichert (aufgezeichnet) oder geladen (ausgelesen) werden.

B. Bedienung

(1) Spiel nach Anleitung 1.1.1. und 1.1.2. beginnen.

(2) Spiel durch Drücken auf die Taste STOP unterbrechen.

(3) Auf die Taste CTRL drücken. Auf dem Bildschirm erscheint folgendes Menü:

```
—— MENU ——        ➡DISK SAVE
                   DISK LOAD
                   TAPE SAVE
                   TAPE LOAD
                   RANKING
RC-701             END
```

Zur Datensicherung auf Kassettenband wie folgt vorgehen:

(4) Schreibmarke in Stellung TAPE SAVE auf dem Bildschirm fahren und auf die Leertaste drücken. Auf dem Bildschirm erscheint folgendes:

```
TAPE-SAVE  ➡HI SCORE
            SCREEN DATA
            GAME DATA
            RANKING
RC-701      END
```

(5) Schreibmarke mit der Schreibmarkentaste △ oder ▽ in Stellung RANKING auf dem Bildschirm fahren und auf die Leertaste drücken. Die Rangdaten werden auf Kassettenband gesichert. Die Namen der gesicherten Dateien erscheinen kurzzeitig auf dem Bildschirm.

Zur Datensicherung auf Magnetplatte wie folgt vorgehen:

(6) Auf dem Bildschirm in Schritt 3 DISK SAVE wählen und auf die

Leertaste drücken.

```
TAPE-SAVE     FILE NAME
RANKING       "RANKDT01"
RC-701
```

(7) Schreibmarke in Stellung RANKING auf dem Bildschirm fahren und auf die Leertaste drücken.

```
DISK-SAVE     ➡HI SCORE
                SCREEN DATA
                GAME DATA
                RANKING
RC-701          END
```

(8) Namen der zu sichernden Datei eingeben. Mit Tasten [A] bis [Z] und [0] bis [9] einen aus höchstens 8 Zeichen bestehenden Namen eingeben.

(9) Zur Korrektur des eingegebenen Namens die Taste [BS] und die Schreibmarkentaste [◁] verwenden.

(10) Nach der Eingabe auf die Taste [RET] drücken.

(11) Die Datei mit dem eingegebenen Namen wird auf Magnetplatte gesichert.

Zum Laden von Daten auf Kassettenband oder Magnetplatte wie folgt vorgehen:

(12) Auf dem Menübildschirm in Schritt 3 TAPE LOAD bezw. DISK LOAD wählen und nach Anleitung 1.1.1. vorgehen.

1.1.6. Änderung des Spielernamens

A. Funktion

Diese Funktion dient zur Änderung der Spielernamen für die Rangordnung während des Spiels.

B. Bedienung

(1) Spiel nach Anleitung 1.1.1. und 1.1.2. beginnen.

(2) Spiel durch Drücken auf die Taste STOP unterbrechen.

(3) Auf die Taste CTRL drücken. Auf dem Bildschirm erscheint folgendes Menü:

```
——MENU——        ➡DISK SAVE
                 DISK LOAD
                 TAPE SAVE
                 TAPE LOAD
                 RANKING
RC-701           END
```

(4) Schreibmarke in Stellung RANKING auf dem Bildschirm fahren und auf die Leertaste drücken. Auf dem Bildschirm erscheint folgendes:

```
RANKING       ➡DISPLAY DATA
               CHANGE NAME
               PRINT DATA
RC-701         END
```

(5) Auf dem Bildschirm CHANGE NAME wählen und auf die Leertaste drücken.

(6) Neuen Spielernamen nach Anleitung 1.1.2. eingeben.

2.0 Sichern oder Laden des hohen Punktestands

A. Funktion

Der bestehende hohe Punktestand kann auf Magnetplatte (oder Band) gesichert oder geladen werden.

B. Bedienung

(1) Spiel durch Drücken auf die Taste STOP unterbrechen.

(2) Auf die Taste [CTRL] drücken. Auf dem Bildschirm erscheint folgendes Menü.

```
——MENU——        ➡DISK SAVE
                  DISK LOAD
                  TAPE SAVE
                  TAPE LOAD
                  RANKING
RC-701            END
```

Zur Sicherung des hohen Punktestands auf Magnetplatte wie folgt vorgehen:

(3) Auf dem Menübildschirm in Schritt 2 DISK SAVE wählen und auf die Leertaste drücken. Auf dem Bildschirm erscheint folgendes:

```
DISK-SAVE     ➡HI SCORE
                SCREEN DATA
                GAME DATA
                RANKING
                END
```

(4) Auf dem Bildschirm HI SCORE wählen und auf die Leertaste drücken.

```
DISK-SAVE     INPUT FILE NAME
HI SCORE      ■
RC-701
```

(5) Mit den Tasten [A] bis [Z] und [0] bis [9], die gewünschten Daten mit höchstens 8 Zeichen angeben.

(6) Zur Korrektur des eingegebenen Namens auf die Taste [BS] und

die Schreibmarkentaste [◁] drücken.

(7) Nach der Eingabe auf die Taste [RET] drücken.

(8) Die Datei mit dem eingegebenen Namen wird auf Magnetplatte gesichert.

(9) Nach Beendigung der Datensicherung kehrt die Bildschirmanzeige zu Schritt 2 zurück.
Zur Wiederaufnahme des Spiels END auf dem Bildschirm wählen und auf die Leertaste drücken.

(10) Das Menü verschwindet und es erscheint wieder ein Spielbild. Auf die Taste [STOP] drücken. Das Spiel beginnt erneut.

Zum Laden des hohen Punktestands von der Magnetplatte wie folgt vorgehen:

(11) Auf dem Menübildschirm in Schritt 2 DISK LOAD wählen und auf die Leertaste drücken. Auf dem Bildschirm erscheint folgendes Menü:

```
DISK-LOAD        ➡HI SCORE
                   GAME DATA
                   RANKING
RC-701             END
```

(12) Auf dem Bildschirm HI SCORE wählen und auf die Leertaste drücken.

```
DISK-LOAD    SEARCH FILE
HI SCORE
RC-701
```

Dadurch wird angezeigt, daß der hohe Punktestand für das gegenwärtige Spiel auf der Magnetplatte gesucht wird.

(13) Nach Auffinden der Datei erscheint folgendes auf dem Bildschirm:

DISK-LOAD	SELECT FILE NAME
HI SCORE	➡ADCD.HO1
	EFGH.HO1
RC-701	I J KL.HO1

(14) Die Höchstzahl der Dateinamen pro Bild ist drei. Durch wiederholtes Drücken auf die Schreibmarkentaste ▽ können bis zu 20 Dateinamen zur Anzeige gebracht werden.

(15) Schreibmarke zur gewünschten Datei fahren und auf die Leertaste drücken. Das Laden der Daten von der Magnetplatte wird eingeleitet.

(16) Wenn keine gewünschte Datei erscheint, wird die Schreibmarke in Stellung END auf dem Dateinamenbildschirm gefahren und auf die Leertaste gedrückt. Das Laden der Daten wird abgebrochen, und die Bildschirmanzeige kehrt zu Schritt 2 zurück.

DISK-LOAD	SELECT FILE NAME
HI SCORE	I I I.HØ1
	J J J.HØ1
RC-701	➡— — END — —

Zum Sichern des hohen Punktestands auf Band wie folgt vorgehen:

(17) Auf dem Bildschirm in Schritt 2 TAPE SAVE wählen und auf die Leertaste drücken. Auf dem Bildschirm erscheint folgendes Menü:

TAPE-SAVE	➡HI SCORE
	SCREEN DATA
	GAME DATA
	RANKING
RC-701	END

(18) Schreibmarke in Stellung HI SCORE auf dem Bildschirm fahren und auf die Leertaste drücken. Es wird die Datensicherung auf Kassettenband eingeleitet.

Zum Laden des hohen Punktestands vom Band wie folgt vorgehen:

(19) Auf dem Bildschirm in Schritt 2 TAPE LOAD wählen und auf die Leertaste drücken. Auf dem Bildschirm erscheint folgendes Menü:

```
TAPE-LOAD      ➡HI SCORE
                GAME DATA
                RANKING
RC-701          END
```

(20) Auf dem Bildschirm HI SCORE wählen und auf die Leertaste drücken. Es wird das Laden der Daten vom Kassettenband eingeleitet.

(21) Wird die richtige Datei gefunden, so verschwindet das Menü zur Anzeige des Ladebeginns. Nach Beendigung des Ladens kehrt die Bildschirmanzeige zum Menü in Schritt 2 zurück.

(22) Wird während des Datenladens eine andere Datei gefunden, so wird wie folgt ein Dateisprung angezeigt:

```
TAPE-LOAD      SEARCH FILE
HI SCORE       SKIP FILE
               "HI SCOR00"
RC-701
```

★ Dateinamenbeschreibung
Der Name der auf Magnetplatte gesicherten Datei besteht aus den beiden folgenden Teilen:

a) Dateinamen (höchstens 8 Zeichen), wird bei der Datensicherung eingegeben.

b) Dateityp – 3 Zeichen zur Anzeige des Spieltyps und der Datenklasse (automatisch erstellt).

Hnn: Dateityp des hohen Punktestands
Snn: Dateityp der Bildschirmdaten
Gnn: Dateityp der Spieldaten
Rnn: Dateityp der Rangdaten
(nn = die beiden letzten Stellen der Spiel-Modellnummer)
Die Dateibenennung für Kassettenband erfolgt automatisch.
HISCOR nn für hohen Punktestand
SCREEN nn für Bildschirmdaten
GAMEDT nn für Spieldaten
RANKDT nn für Rangdaten

2.1 Herstellung der Bildschirmbibliothek

A. Funktion

★ Die Spielbildschirmdaten können zu beliebiger Zeit während des Spiels auf Magnetplatte oder Kassettenband gesichert werden.

★ Die gesicherten Bildschirmdaten können auch zur Anzeige kommen.

B. Bedienung

(1) Sichern auf Magnetplatte und Band siehe 2.0.
Anstelle von HI SCORE wird SCREEN DATA gewählt.

Zum Laden von Bildschirmdaten von der Magnetplatte wie folgt vorgehen:

(2) Auf dem START-Bildschirm SELF wählen und auf die Leertaste drücken. Auf dem Bildschirm erscheint folgendes Menü:

```
 ——SELF MODE MENU——
➡ COLOR TEST PATTERN
  LOAD SCREEN DATA
  END
```

(3) Auf dem Bildschirm LOAD SCREEN DATA wählen und auf die

Leertaste drücken.

```
    —— LOAD SCREEN DATA ——
   ➡LOAD DISK DATA
    LOAD TAPE DATA
    END
```

(4) Auf dem Bildschirm LOAD DISK DATA wählen und auf die Leertaste drücken.

```
DISK-LOAD          SEARCH FILE
SCREEN
```

(5) Wenn die Datei gefunden ist, ändert sich die Bildschirmanzeige wie folgt:

```
DISK-LOAD          SELECT FILE NAME
SCREEN            ➡ABCD.S00
                   EFGH.S01
                   I I I I.S30
```

Es erscheinen die in 2.0 beschriebenen Snn-Bildschirmdateien (bis zu 20).

(6) Schreibmarke zu den gewünschten Bildschirmdaten fahren und auf die Leertaste drücken. Das Laden der Daten von der Magnetplatte wird eingeleitet.

(7) Wenn keine gewünschte Datei erscheint, wird die Schreibmarke in Stellung END auf dem Dateinamenbildschirm gefahren und auf die Leertaste gedrückt. Das Laden der Daten wird abgebrochen, und die Bildschirmanzeige kehrt zu Schritt 2 zurück.

(8) Nach dem Laden der Daten erscheint folgendes auf dem

Bildschirm:

```
——SCREEN DISPLAY MODE——
➡DISPLAY ALL SCREEN
 PRINT SCREEN
 END
```

(9) Wenn alle Einzelbilder angezeigt werden sollen, wird DISPLAY ALL SCREEN gewählt und auf die Leertaste gedrückt. Wird während der Anzeige auf eine beliebige Taste gedrückt, so kehrt die Bildschirmanzeige zum Menü in Schritt 8 zurück.

(10) Zum Ausdruck der Bildschirmdaten PRINT SCREEN wählen.

Zum Laden der Daten vom Band wie folgt vorgehen:

(11) Schritte 2 und 3 ausführen.

(12) Auf dem Menübildschirm in Schritt 3 LOAD TAPE DATA wählen und auf die Leertaste drücken.

```
TAPE-LOAD      SEARCH FILE
SCREEN
```

Die Datei SCREENxx wird durchsucht.

(13) Wird die gewünschte Datei gefunden, so wird das Laden der Daten eingeleitet, und die Bildschirmanzeige kehrt zu Schritt 8 zurück.

(14) Wird eine andere Datei gefunden, so wird wie folgt ein Dateisprung angezeigt:

```
TAPE-LOAD      SEARCH FILE
SCREEN         SKIP FILE
               "HISCOR01"
```

2.2 Unterbrechen des Spiels

A. Funktion

★ Das Spiel kann unterbrochen und mit dem zur Zeit der Unterbrechung erscheinenden Bild wiederaufgenommen werden.

★ Die Spieldaten werden auf Magnetplatte (oder Band) gespeichert; sie bleiben also auch erhalten, wenn der Strom ausgeschaltet wird.

B. Bedienung

(1) Datentyp, wie in 2.0 beschrieben, von HI SCORE auf GAME DATA wechseln.

2.3 Hardcopy der Bildschirmdaten – [STOP], [F 3]

A. Funktion

★ Der Drucker kann zu bliebiger Zeit während des Spiels eine Hardcopy der Bildschirmdaten ausdrucken.

★ Es kann ein Farbdrucker Epson PI-40 oder ein MSX-Schwarzweiß-Drucker verwendet werden.

★ Die während des Spiels gesicherte Bildschirmbibliothek kann ebenfalls ausgedruckt werden.

B. Bedienung

(1) Spiel durch Drücken auf die Taste [STOP] unterbrechen.

(2) Auf Taste [F 3] drücken. Auf dem Bildschirm erscheint folgendes Menü.

```
PRINTER        ——SELECT PRINTER——
              ➜EPSON "PI-40"
               MSX PRINTER
RC-701         END
```

(3) Entweder Farbdrucker Epson PI-40 oder MSX-Drucker angeben.
Anmerkung: Es kommen die folgenden Matrixdruckspezifikationen zur Anwendung:
Über 384 Punkte/Zeile
Es kann ein Drucker mit einer Leistung von über 768

Punkten/Zeile verwendet werden.
Bei der Angabe des MSX-Druckers, Taste [CTRL] betätigen.

(4) Schreibmarke zum gewünschten Drucker fahren und auf die Leertaste drücken. Der Ausdruck wird eingeleitet.
(5) Bei Beendigung des Ausdrucks geht das System in den Pausezustand in Schritt 1 über.
(6) Auf die Taste [STOP] drücken. Das Spiel beginnt erneut.

Zum Ausdruck der Bildschirmbibliothek wie folgt vorgehen:

(7) Bildschirmbibliothekdaten unter Beachtung von 2.1 laden.
(8) Nach dem Laden der Daten erscheint folgendes:

```
—— SCREEN DISPLAY MODE ——
➡DISPLAY ALL SCREEN
  PRINT SCREEN
  END
```

(9) PRINT SCREEN wählen und auf die Leertaste drücken.
(10) Schritte 3 bis 6 ausführen.

2.4 Anzeige des Farbtestbilds

A. Funktion

★ Diese Funktion dient zur Anzeige des Farbtestbilds zur Farbeinstellung des Bildschirms.

B. Bedienung

(1) Auf dem Startbildschirm MODIFY wählen und auf die Leertaste drücken. Auf dem Bildschirm erscheint folgendes:

```
—— MODIFY MODE MENU ——
➡MODIFY STAGE NUMBER
  MODIFY PLAYER NUMBER
  RANKING MODE
  COLOR TEST PATTERN
  START GAME
```

(2) Schreibmarke in Stellung COLOR TEST PATTERN fahren und auf die Leertaste drücken. Die Bildschirmanzeige ändert sich wie folgt:

```
—— SCREEN DISPLAY MODE ——
 ➡DISPLAY ALL SCREEN
  PRINT SCREEN
  END
```

(3) Auf dem Bildschirm DISPLAY ALL SCREEN wählen und auf die Leertaste drücken. Es erscheint ein Farbtestbild.
(4) Nach der Farbeinstellung auf eine beliebige Taste drücken. Es erscheint der Menübildschirm in Schritt 2.
(5) Auf dem Bildschirm END wählen und auf die Leertaste drücken. Die Bildschirmanzeige kehrt zum Menü in Schritt 1 zurück.
(6) Zur Wiederaufnahme des Spiels START GAME auf dem Bildschirm wählen und auf die Leertaste drücken. Es erscheint ein Spielbild.

C. Hinweise zur Bildschirmeinstellung
Wenn ein Computer-Video auf dem normalen Fernseher zur Anzeige gebracht werden soll, eignen sich in gewissen Fällen die Farben und Einstellungen des Fernsehempfangs nicht für den MSX-Computer. In diesem Fall sind die Farben wie folgt einzustellen.

(1) Cyan (Himmelblau) mit dem Regler so einstellen, daß die Farbe nicht Grün oder Blau gleicht.
(2) Farbe mit dem Intensitätsregler so einstellen, daß sich Gelb und Grau bezw. Grau und Weiß deutlich unterscheiden.
(3) Helligkeit mit dem Helligkeitsregler so einstellen, daß der gesamte Bildschirm nicht weißlich aussieht.
(4) Video-Knopf so einstellen, daß das Weiß auf dem Bildschirm nicht flackert.
(5) Bildschärferegler so einstellen, daß das Wort Konami auf dem Bildschirm scharf ist.

2.5 Rückstellen des Spiels – [CTRL] , [SHIFT]

A. Funktion

★ Diese Funktion dient zur Korrektur der Stufennummernwahl und der Spielerzahleinstellung.

B. Bedienung

(1) Spiel durch Drücken auf die Taste [STOP] unterbrechen.

(2) Auf die Taste [CTRL] drücken. Auf dem Bildschirm erscheint folgendes Menü:

```
---MENU---     ➡DISK SAVE
                DISK LOAD
                TAPE SAVE
                TAPE LOAD
                RANKING
RC-701          END
```

(3) Schreibmarke mit der Schreibmarkentaste [△] oder [▽] in Stellung END auf dem Bildschirm fahren.

(4) Tasten [CTRL] und [SHIFT] zusammen betätigen und auf die Leertaste drücken.

(5) Dadurch wird das Spiel rückgestellt, und die Anzeige kehrt zum Startbild zurück.

3. Diverses

3.1. Korrektur von Fehlern

A. Magnetplattenfehler

(1) Ausführungsversuch LOAD oder SAVE bei entladener Magnetplatte

```
DISK-SAVE     --DISK ERROR--
HI SCORE   "DISK OFFLINE"
           RETURN KEY--RETRY
           SPACE KEY   --ABORT
```

(2) Datensicherungsversuch auf Magnetplatte bei zugedeckter Schreibschutzkerbe

```
DISK-SAVE     ——DISK ERROR——
HI SCORE    "WRITE PROTECTED"
            RETURN KEY--RETRY
            SPACE KEY  --ABORT
```

(3) Datensicherungsversuch auf Magnetplatte ohne verfügbaren Schreibbereich

```
DISK-SAVE      ——DISK ERROR——
              "DISK FULL"
              HIT RETURN KEY
```

Magnetplatte wechseln.
Auf die Rückstelltaste drücken. Auf dem Bildschirm erscheint wieder das Anfangsmenü.
Bei diesen Fehlern erscheinen die folgenden Fehlermeldungen (E im obigen Bild):
"TOO MANY FILES"
"DISK 10 ERROR"
"DISK READ ERROR"

B. Kassettenbandfehler

(1) Wenn während der Operation SAVE oder LOAD ein Fehler festgestellt wird, erscheint folgendes auf dem Bildschirm:

```
TAPE-SAVE    TAPE IO ERROR
HI SCORE     HIT RETURN KEY
```

(2) Auf die Rückstelltaste drücken. Auf dem Bildschirm erscheint wieder das Anfangsmenü.

C. Druckerfehler

(1) Druckerbefehl (Hardcopy oder Ausdruck der Rangordnung) bei ausgeschaltetem Drucker oder abgezogenem Stromkabel:
Zur Wiederaufnahme des Druckens auf die Rückstelltaste drücken, zum Abbrechen auf die Leertaste drücken.

```
RANKING      ——PRINTER MODE——
             "NOT READY"
             RETURN KEY--RETRY
             SPACE KEY  --ABORT
```

D. Beendigung der Kassettenbandaufnahme
(1) Während der Aufnahme (Datensicherung oder -laden) gleichzeitig auf die Tasten CTRL und STOP drücken. Nach einiger Zeit erfolgt die in B. (1) beschriebene Korrektur.

E. Pause zum Druck
(1) Gleichzeitig auf die Tasten CTRL und STOP drücken. Auf dem Bildschirm erscheint folgendes Menü:

```
PRINTER      ——PRINTER MODE——
             "PAUSING"
             RETURN KEY--RETRY
RC-701       SPACE KEY  --ABORT
```

(2) Zum Weiterdruck auf die Rückstelltaste drücken, zum Abbrechen auf die Leertaste drücken.

3.2 Optimale Benutzung der Bildschirmbibliothek (Magnetplatte)
★ Die gesammelten Bildschirmdaten können in Ihrem eigenen BASIC-Programm zur Anwendung kommen.
★ Die auf Magnetplatte gesicherten Daten der Bildschirmbibliothek-Funktion können nicht direkt für das BASIC-Programm verwendet werden. Sie werden wie folgt aufbereitet:

(1) Bildschirmbibliothekdatei (ABC) einrichten.
(2) Auf dem Startbildschirm SELF wählen und auf die Leertaste

drücken.

(3) LOAD SCREEN DATA wählen.

(4) LOAD DISK DATA wählen.

(5) ABC, S01 wählen und Daten laden. Am Ende des Ladens erscheint auf dem Bildschirm das folgende Menü:

```
——SELF MODE MENU——
➡COLOR TEST PATTERN
 LOAD SCREEN DATA
 END
```

(6) END wählen. Tasten CTRL und SHIFT gleichzeitig niederdrücken und auf die Leertaste drücken.

(7) Die Daten werden umgesetzt, und die nächste Datei wird generiert.

Neue Datei ABC. VRM.

Dateiname (wie Bibliothekname)
Dateityp (fest)

(8) Diese Datei wie folgt auf BASIC anwenden:
10 SCREEN 2.2. Bildschirmbetriebsart auf 2 schalten
20 COLOR ..1 Hintergrundfarbe auf 1 (schwarz) einstellen
30 BLOAD "ABC.VRM".S Bibliothekbildschirmanzeige

3.3 Operationen mit der Konami-Kassette
Mit Ausnahme einiger Spiele läuft diese Kassette mit allen unten aufgeführten Konami MSX-Kassetten.

Modell-Nr.	Titel	Änderung für Stufen-einstellung	Änderung für Spielerzahl	Rang-ordnungs-funktion
RC-701	Antarktik-Abenteur	OK	X	OK
RC-702	Affenakademie	X	OK	OK
RC-703	Zeitpilot	X	OK	OK
RC-704	Frogger	X	OK	OK
RC-705	Super-Kobra	X	OK	OK
RC 706	Konamis Billiard	X	OK	OK
RC 707	Konamis Mah-Jong	X	X	X
RC-710	Leichtathletik 1	OK (Anm. 1)	X	OK
RC-711	Leichtathletik 2	OK (Anm. 1)	X	OK
RC-715	Hyper-Sport 1	OK	X	OK
RC-717	Hyper-Sport 2	OK	X	OK
RC-718	Hyper-Rallye	OK (Anm. 2)	X	OK
RC-720	Konamis Tennis	X	X	X
RC-723	Konamis Golf	X	X	X
RC-724	Konamis Baseball	X	X	X
RC-729	Pippoles	X (Anm. 3)	OK	OK
RC-730	Straßenkämpfer	OK	X	OK
RC-731	Konamis Tischtennis	X	X	X
RC-732	Konamis Fußball	X (Anm. 4)	X	X
RC-733	Hyper-Sport 3	OK (Anm. 5)	X	OK
RC-736	Konamis Boxen	OK	X	X

(Anm. 1) Bei mehr als 2 Runden ändert sich der Schwierigkeitsgrad nicht.

(Anm. 2) Der Zahlenwert der Qualifizierung steht unveränderlich fest.

(Anm. 3) Nur der Hintergrund kann geändert werden, nicht die Kartenposition.

(Anm. 4 RC-735 funktioniert auf der PK-Matchstufe nur, wenn die Stufeneinstellung geändert wird.

(Anm. 5) Der Schwierigkeitsgrad steht unveränderlich fest.

Zur Information

RC-735 wird normalerweise in Schlitz Nr. 1 und die Spielkassette in Schlitz Nr. 2 gesteckt.
Wird jedoch RC-744 Vampir-Killer gespielt, so wird RC-735 in Schlitz Nr. 2 und RC-744 in Schlitz Nr. 1 gesteckt.

★ Diese Kassette ist für alle MSX-Personalcomputer geeignet.
★ Beim Laden und Entladen der Kassette immer den Strom ausschalten.
★ Diese Kassette ist ein Präzisionsgerät. Nicht zerlegen!
★

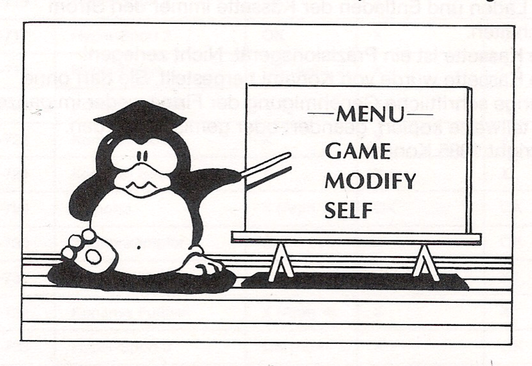
MAESTRO DE JUEGOS

1. **Equipo que se requiere:** Además de un ordenador MSX con una memoria mínima de 16 K y dos o más ranuras, se precisan ciertos elementos para poner en práctica todas las funciones del Maestro de Juegos.

2. **Requisitos:** Grabador de datos o unidad de discos, impresora.

3. **Método de preparación:** Conectar todas las opciones externas tal como se describe en sus respectivos manuales.
a) Introducir el cartucho Maestro de Juegos en la ranura 1 del ordenador.
b) Insertar el cartucho de juegos que se seleccione en la ranura 2.

4. **Método de funcionamiento:**
a) Conectar todas las opciones externas.
b) Conectar el ordenador MSX.
c) ¿Apareció una pantalla con un mensaje similar al siguiente?



Si la respuesta es No, quizás los cartuchos no estén en sus ranuras correctas. Desconectar la corriente del ordenador, cambiar las posiciones de los cartuchos y volver a conectar la corriente del ordenador.

d) Oprimir la tecla del cursor, [△] o [▽] de forma que el Pingüino seleccione el elemento correcto del menú.
e) Oprimir el espaciador para iniciar el elemento elegido.

5. **Modalidad de pausa (Parada):** Esta modalidad suspende el desarrollo del juego.
Funcionamiento
a) Seleccionar GAME (JUEGO) en la pantalla inicial y oprimir el espaciador.
b) Comenzar el juego.
c) Oprimir [STOP] durante el desarrollo del juego, inmovilizando todos los objetos en la pantalla.
d) Para reanudar el juego, oprimir otra vez la tecla [STOP].Durante la pausa, se enciende la lámpara de CAPS en el teclado.

6. **Modalidad de avance de cuadros del juego** [STOP] , [; +]
Permite desplazar uno a uno los cuadros del juego, mostrando el juego paso a paso.
Funcionamiento
a) Seleccionar GAME en la pantalla inicial y oprimir el espaciador.
b) Cuando aparezca el juego en la pantalla, iniciar el juego.
c) Oprimir la tecla [STOP] durante el juego (para obtener la modalidad de pausa).
d) Oprimir la tecla [; +] . El juego avanzará al siguiente cuadro cada vez que se oprima esta tecla.
e) Para salir de la modalidad de juego normal, oprimir una vez más la tecla [STOP] .

7. **Modalidad de juego a paso lento:** [STOP] , [ESC] , [DEL] , [INS]

Permite desarrollar el juego a menor velocidad.
Funcionamiento
a) Seleccionar GAME en la pantalla inicial y oprimir el espaciador.
b) Cuando aparezca el juego en la pantalla, iniciar el juego.
c) Oprimir la tecla [STOP] durante el juego para interrumpir el mismo.
d) Oprimir la tecla [ESC] . Ahora estarás preparado para aplicar la función de paso lento.

e) Oprimir la tecla [DEL] . Cada vez que se oprima esta tecla, se acelera la velocidad del juego.
f) Apretar la tecla [INS] para reducir la velocidad.
g) Para reposicionar el juego a su velocidad original, oprimir la tecla [STOP] . Para preparar el paso lento, comenzar de nuevo desde 3.

8. Modalidad de preparación del número de jugadores [0] hasta [9] [RET] , [BS] , [△]

Te permite cambiar el número de jugadores.

a) Seleccionar MODIFY en la pantalla inicial y oprimir el espaciador.
b) Oprimir una tecla del cursor, [△] o [▽] , para situar el cursor en MODIFY PLAYER NUMBER. Oprimir el espaciador.
c) Programar el número de jugadores en el teclado numérico [0] - [9] .
d) Oprimir la tecla [RET] para terminar la entrada de datos. La visualización vuelve a la pantalla del paso 1.
e) Para corregir los datos de entrada, usar [BS] o la tecla del cursor [△] .
f) Después de fijar la modalidad, elegir en la visualización de la pantalla START GAME y oprimir el espaciador.
g) Comenzar el juego después que aparezca la pantalla del juego. Habrá cambiado el número de jugadores.

9. Modalidad de selección del número de etapa del juego: [0] - [9] , [RET] , [BS] , [◁] .

ESTA modalidad te permite iniciar un juego desde la etapa deseada.

Funcionamiento

a) Seleccionar MODIFY en la pantalla inicial y oprimir el espaciador.
b) Oprimir una tecla de cursor para situar el cursor en MODIFY STAGE NUMBER. Acto seguido, oprimir el espaciador.
c) Programar el número de etapa que se requiera utilizando el teclado numérico [0] - [9] .
d) Oprimir la tecla [RET] para terminar la entrada de datos. La visualización vuelve a la pantalla del paso 1.

e) Para corregir los datos de entrada, usar [BS] o la tecla del cursor [◁].
f) Después de fijar la modalidad, elegir en la visualización de la pantalla START GAME y oprimir el espaciador.
g) Comenzar el juego después que aparezca la pantalla del juego. Deberá comenzar el juego en la etapa seleccionada.

10. Modalidad de clasificación:
Mediante esta modalidad se pueden registrar las puntuaciones del juego desde la primera clasificación hasta la décima, indicando los números de los jugadores.
Los datos de clasificación registrados se pueden almacenar en cinta o en disco para uso posterior.
Los datos de clasificación registrados también se pueden imprimir con una impresora.
Funcionamiento
(Antes de empezar el juego)

Preparación de la modalidad de clasificación
★ Carga de datos de clasificación
★ Inicialización de los datos de clasificación
Consultar 1.1.1.

(Justamente después de empezar el juego)

Registro de los nombres de los jugadores. Consultar 1.1.2.

(Durante el juego)

Visualización de los datos de clasificación Consultar 1.1.3.
Impresión de los datos de clasificación Consultar 1.1.4.
Almacenar los datos de clasificación Consultar 1.1.5.
Cargar los datos de clasificación
Cambio de nombres de jugadores Consultar 1.1.6.
En los párrafos siguientes se explica sucesivamente todo lo anterior:

1.1.1. Preparación de la modalidad de clasificación – [△] , [▽] , [SPACE]

A. Función

Para la inicialización de los datos de clasificación existen los tres métodos siguientes:

a) Actualización de los datos de clasificación – Modalidad de CLEAR RANKING DATA (se borran los datos antiguos).

b) Usar los datos de clasificación almacenados en cinta – Modalidad LOAD TAPE DATA (permanecen retenidos los datos almacenados).

c) Usar los datos de clasificación almacenados en disco – Modalidad de LOAD DISK DATA.

PRECAUCION:

Después de conectar el MSX a la red, cerciorarse de ejecutar uno de los citados métodos de inicialización antes de establecer la clasificación. De no ejecutarlo, no se efectuará la visualización ni la impresión de los datos de clasificación.

B. Funcionamiento

(1) Seleccionar MODIFY en la pantalla inicial y oprimir el espaciador.

(2) Seleccionar la modalidad de clasificación con el cursor. Luego oprimir el espaciador. Tu pantalla cambiará a la siguiente:

```
—— RANKING MODE ——
LOAD DISK DATA
LOAD TAPE DATA
CLEAR RANKING DATA
END
```

(3) Elegir uno de los métodos de inicialización descritos anteriormente.

a. Modalidad de CLEAR RANKING DATA

★ Situar el cursor CLEAR RANKING DATA y el espaciador.

Se borrará el dato de clasificación. Se fijarán 10.000 puntos en la primera clasificación para el jugador “KONAMI”.

b. Modalidad de LOAD DISK DATA

★ Situar el cursor en LOAD DISK DATA en la pantalla y oprimir el espaciador. Aparecerá la pantalla siguiente.

```
DISK-LOAD      SEARCH FILE
RANKING
```

★ Esta pantalla indica que los ficheros de datos de clasificación existentes en el disco están siendo recuperados. Si se encuentran los ficheros, la pantalla cambia a la siguiente:

```
DISK-LOAD     SELECT FILE NAME
RANKING     ➡ABC.RØ1
               DEF.RØ1
               GHI.RØ1
RC-701
```

Se visualizan los nombres de los ficheros encontrados. El número máximo de nombres de fichero por cuadro es tres. Se pueden visualizar hasta 20 ficheros oprimiendo sucesivamente la tecla del cursor ▽ .

★ Situar el cursor en el nombre del fichero que interese, utilizando la tecla del cursor △ o ▽ y oprimir el espaciador. Se iniciará la carga de datos del disco.

★ Si no existe el fichero deseado, situar entonces el cursor en END en la pantalla de nombres de ficheros utilizando la tecla del cursor ▽ y oprimir el espaciador. La visualización vuelve a la pantalla del paso 2.

c. Modalidad de LOAD TAPE DATA

★ Situar el cursor en LOAD TAPE DATA en la pantalla y oprimir

el espaciador. Aparecerá la siguiente pantalla y se iniciará la carga de datos desde la cinta.

```
TAPE-LOAD        SEARCH FILE
RANKING
RC-701
```

★ En modalidad de carga de datos de cinta, se fijan los nombres de ficheros. El nombre del fichero de clasificación es RANKDT nn (en el que nn son los dos dígitos del número del modelo del cartucho, por ejemplo, nn=25 para RC725).

★ Si se encuentra otro nombre de fichero, la visualización cambia entonces a la pantalla siguiente. Esto indica salto de fichero.

```
TAPE-LOAD        SEARCH FILE
RANKING          SKIP FILE
RC-701           "RANKDT 00"
```

★ Si se encuentra el fichero adecuado, desaparece entonces la pantalla de mensajes para indicar el comienzo de la carga de datos.

★ Después de completar la inicialización y de regresar a la pantalla del paso 1, seleccionar START GAME en la pantalla y oprimir el espaciador. Aparecerá una pantalla de GAME. El momento en que se inicia el juego, se visualizará el mensaje de entrada del nombre del jugador como se indica en 1.1.2. Entrar el nombre del jugador y se iniciará el juego.

1.1.2. Registro de nombres de jugadores – [A] hasta [Z], [0] hasta [9], [·], [◁], [RET].

A. Función

★ La operación descrita en 1.1.1. permite la entrada de datos de clasificación. Para la clasificación se necesita también la

entrada de los nombres de jugadores. Esta debe efectuarse antes de que comience el juego, si bien después de preparar la modalidad de clasificación.

★ Si el juego posee la función de selección 1P-2P, se requiere la entrada del nombre de ambos 1P y 2P.

★ Los nombres entrados son válidos hasta que se desconecta el MSX; los nombres de jugadores entrados inicialmente no se pierden incluso si se cambia el nombre de un jugador durante el juego.

B. Funcionamiento

(1) Después de preparar la modalidad de clasificación, seleccionar START GAME en la pantalla y oprimir el espaciador. Aparecerá una pantalla de juego.

(2) Al iniciarse el juego, aparece la siguiente pantalla.

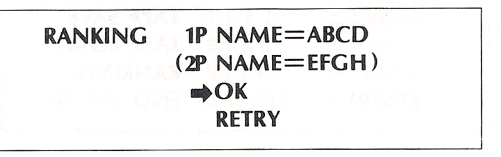
```
RANKING     1P NAME= · · · · · · ·
           (2P NAME= · · · · · · ·)
            INPUT 1P NAME

RC-701      ■
```

(3) Con las teclas [A] hasta [Z], [0]hasta [9] y [·], programar el nombre del jugador correspondiente que contenga 8 caracteres como máximo.

(4) Para corregir el nombre programado, utilizar [BS] de la tecla del cursor [◁].

(5) Después de la entrada, oprimir la tecla [RET]. La pantalla cambia a la siguiente:

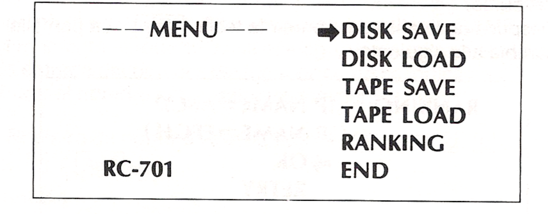


(6) Si los nombres de esta pantalla son aceptables, indicar OK en la pantalla. Si se han de corregir los nombres, indicar RETRY en la pantalla y oprimir el espaciador.
(7) Indicando RETRY, volver a comenzar desde el paso 2.
(8) Si el juego requiere la selección 1P 2P, realizar los pasos 2 hasta 6 para 2P.
(9) Una vez terminada la entrada de nombres, se inicia el juego y se entra en los datos de clasificación la puntuación de cada jugador, junto con su nombre; la clasificación podrá visualizarse en cualquier momento utilizando la función de visualización de clasificación que se describe en 1.1.3.

1.1.3. Visualización de los datos de clasificación – STOP, CTRL, △, ▽, SPACE

A. Función
En la modalidad de clasificación, se pueden visualizar los datos de clasificación en cualquier momento durante el desarrollo del juego.

B. Funcionamiento
(1) Comenzar el juego de conformidad con los procedimientos descritos.
(2) Oprimir la tecla STOP durante el desarrollo del juego para hacer una pausa.
(3) Oprimir la tecla CTRL. Aparecerá la siguiente pantalla de menú.



(4) Situar el cursor en RANKING en la pantalla utilizando la tecla de cursor [△] o [▽] y oprimir el espaciador. Aparecerá la siguiente pantalla.

```
RANKING     ➡DISPLAY DATA
             CHANGE NAME
             PRINT DATA
RC-701       END
```

(5) Seleccionar DISPLAY DATA en la pantalla. Aparecerá la siguiente pantalla de RANKING DATA

```
RANKING  ➡1. KONAMI=10000PTS
           2.ABCD   =  9000PTS
           3.EFGH   =  8500PTS
           4.XYZ    =  5000PTS
RC-701     5.IJK    =  1000PTS
```

★ Los datos para KONAMI en la pantalla se visualizan como ejemplo cuando se inicializa la modalidad de clasificación.

(6) En una pantalla se visualizan solamente cinco clasificaciones. Pueden visualizarse diez clasificaciones oprimiendo la tecla del cursor [▽].

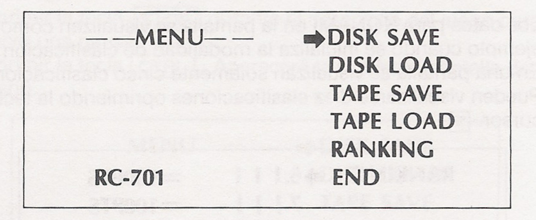
```
RANKING  ➡6.I I I    =500PTS
           7.J J J    =100PTS
           8.KKK      =  50PTS
           9.LLL      =  10PTS
RC-701    10.MMM      =  10PTS
```

(7) Después de observar la pantalla, oprimir el espaciador. La visualización vuelve a la pantalla en el paso 3.
(8) Para reanudar el juego, seleccionar END en la pantalla y oprimir el espaciador. Desaparece la pantalla del menú y reaparece la pantalla del juego. A estas alturas, el juego continúa en condición de pausa.
(9) Oprimir la tecla de [STOP]. Se elimina la condición de pausa y se reanuda el juego.

1.1.4. Impresión de datos de clasificación – [STOP], [CTRL], [△], [▽], [SPACE]

A. Función
Se pueden imprimir los datos de clasificación en tu impresora.

B. Funcionamiento
(1) Iniciar el juego de conformidad con los procedimientos descritos en 1.1.1. y 1.1.2.
(2) Oprimir la tecla de [STOP] durante el juego, para introducir una pausa en el mismo.
(3) Oprimir la tecla de [CTRL]. Aparecerá la siguiente pantalla de menú.



(4) Situar el cursor en RANKING en la pantalla utilizando la tecla del cursor [△] o [▽] y oprimir el espaciador. Aparecerá la pantalla siguiente.

```
RANKING     ➡DISPLAY DATA
             CHANGE NAME
             PRINT DATA
RC-701       END
```

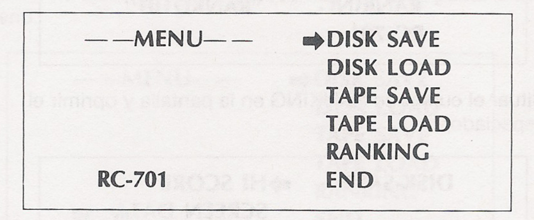
(5) Seleccionar PRINT DATA en la pantalla y oprimir el espaciador. Se iniciará la impresión de los datos de clasificación.

1.1.5. Almacenamiento o carga de los datos de clasificación

A. Función
Podrás almacenar (registrar) o cargar (leer) los datos de clasificación actuales sobre una cinta (o disco).

B. Funcionamiento

(1) Comenzar el juego de conformidad con los procedimientos descritos en 1.1.1. y 1.1.2.
(2) Oprimir la tecla STOP durante el desarrollo del juego para lograr una pausa.
(3) Oprimir la tecla CTRL . Aparecerá en la pantalla el siguiente menú.



Para almacenar datos en cinta de cassette, proceder como sigue:

(4) Colocar el cursor en TAPE SAVE en la pantalla y oprimir el espaciador. Aparecerá la siguiente pantalla.

```
TAPE-SAVE     ➡HI SCORE
                SCREEN DATA
                GAME DATA
                RANKING
RC-701          END
```

(5) Situar el cursor en RANKING en la pantalla utilizando la tecla del cursor [△] o [▽] y oprimir el espaciador. Los datos de clasificación se ahorrarán en cinta de cassette. Durante un momento, aparecerán en la pantalla los nombres de los ficheros que se están almacenando.
Para almacenar datos en disco, procédase como sigue:

(6) Seleccionar DISK SAVE en la pantalla del menú del paso 3 y oprimir el espaciador.

```
TAPE-SAVE       FILE NAME
RANKING         "RANKDT01"
RC-701
```

(7) Situar el cursor en RANKING en la pantalla y oprimir el espaciador.

```
DISK-SAVE     ➡HI SCORE
                SCREEN DATA
                GAME DATA
                RANKING
RC-701          END
```

(8) Entrar el nombre del fichero que ha de almacenarse. Con [A] hasta [Z] y [0] hasta [9], entrar el nombre que contenga 8 caracteres como máximo.
(9) Para corregir en un nombre entrado, usar la tecla [BS] y la tecla del cursor [◁].
(10) Después de la entrada, oprimir la tecla [RET]
(11) Se almacenará en disco el fichero con el nombre entrado.

Para cargar datos en cinta de cassette o disco, procédase como sigue:
(12) Seleccionar TAPE LOAD o DISK LOAD en la pantalla de menú del paso 3 y realizar el procedimiento descrito en 1.1.1.

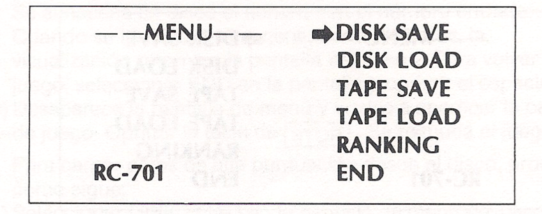
1.1.6. Cambio del nombre de un jugador

A. Función

Usando esta función, se pueden cambiar durante el juego los nombres de los jugadores para su clasificación.

B. Funcionamiento

(1) Iniciar el juego de conformidad con los procedimientos descritos en 1.1.1. y 1.1.2.
(2) Oprimir la tecla de [STOP] durante el desarrollo del juego para lograr una pausa.
(3) Oprimir la tecla [CTRL]. Aparecerá la siguiente pantalla de menú.



(4) Situar el cursor en RANKING en la pantalla y oprimir el

espaciador. Aparecerá la siguiente pantalla.

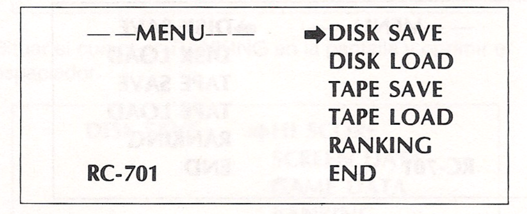
```
RANKING        ➡DISPLAY DATA
                 CHANGE NAME
                 PRINT DATA
RC-701           END
```

(5) Seleccionar CHANGE NAME en la pantalla y oprimir el espaciador.
(6) Entrar el nuevo nombre del jugador tal como se describe en 1.1.2.

2.0 Almacenar o cargar datos de alta puntuación

A. Función
Podrás almacenar o cargar el dato de alta puntuación actual en disco (o cinta).

B. Funcionamiento
(1) Oprimir la tecla [STOP] durante el desarrollo del juego para lograr una pausa.
(2) Oprimir la tecla [CTRL]. Aparecerá la siguiente pantalla de menú.



Para almacenar datos de alta puntuación en disco, procédase

como sigue:

(3) Seleccionar DISK SAVE en la pantalla de menú del paso 2 y oprimir el espaciador. Aparecerá la siguiente pantalla de menú.

```
DISK-SAVE    ➡HI SCORE
              SCREEN DATA
              GAME DATA
              RANKING
              END
```

(4) Seleccionar HI SCORE en la pantalla y oprimir el espaciador.

```
DISK-SAVE    INPUT FILE NAME
HI SCORE     ■
RC-701
```

(5) Con las teclas [A] hasta [Z] y [0] hasta [9], asignar un nombre al dato de interés utilizando 8 o menos caracteres.

(6) Para corregir el nombre entrado, oprimir la tecla [BS] y la tecla del cursor [◁].

(7) Después de la entrada, oprimir la tecla [RET].

(8) Se almacena en disco el fichero con el nombre entrado.

(9) Cuando se termina el almacenamiento de datos, la visualización retorna a la pantalla del paso 2. Para volver al juego, seleccionar END en la pantalla y oprimir el espaciador.

(10) Desaparece la pantalla de menú y vuelve a aparecer la pantalla de juego. Oprimir la tecla de [STOP]. Se reanuda el juego.

Para cargar datos de alta puntuación desde el disco, procédase como sigue:

(11) Seleccionar DISK LOAD en la pantalla de menú del paso 2 y

oprimir el espaciador. Aparecerá la siguiente pantalla de menú.

```
DISK-LOAD      ➡HI SCORE
                 GAME DATA
                 RANKING
RC-701           END
```

(12) Seleccionar HI SCORE en la pantalla y oprimir el espaciador.

```
DISK-LOAD    SEARCH FILE
HI SCORE
RC-701
```

Esta pantalla indica que se está buscando en el disco el dato de alta puntuación para el juego actual.

(13) Cuando se encuentra el fichero, aparecerá la siguiente pantalla.

```
DISK-LOAD     SELECT FILE NAME
HI SCORE     ➡ADCD.HO1
                EFGH.HO1
RC-701          IJKL.HO1
```

(14) Número máximo de nombres de ficheros por cuadro es tres. Se pueden visualizar hasta 20 nombres de ficheros apretando sucesivamente la tecla del cursor ▽.

(15) Situar el cursor en el nombre del fichero que interese y oprimir el espaciador. Se iniciará la carga de datos del disco.

(16) Si no hay el fichero deseado, situar el cursor en END en la pantalla de nombres de ficheros y oprimir el espaciador. Se elimina la carga de datos y la visualización vuelve a la pantalla

del paso 2.

```
DISK-LOAD      SELECT FILE NAME
HI SCORE       I I I.HØ1
               J J J.HØ1
RC-701         ➡— — END— —
```

Para almacenar el dato de alta puntuación en cinta, procédase como sigue:

(17) Elegir TAPE SAVE en la pantalla del paso 2 y oprimir el espaciador. Aparecerá la siguiente pantalla de menú.

```
TAPE-SAVE      ➡HI SCORE
                SCREEN DATA
                GAME DATA
                RANKING
RC-701          END
```

(18) Situar el cursor en HI SCORE en la pantalla y oprimir el espaciador. Se iniciará el almacenamiento de datos en la cinta de cassette.

Para cargar el dato de alta puntuación desde cinta, procédase como sigue:

(19) Seleccionar TAPE LOAD en la pantalla del paso 2 y oprimir el espaciador. Aparecerá la siguiente pantalla de menú.

```
TAPE-LOAD      ➡HI SCORE
                GAME DATA
                RANKING
RC-701          END
```

(20) Seleccionar HI SCORE en la pantalla y oprimir el espaciador. Se iniciará la carga de datos desde la cinta de cassette.
(21) Si se encuentra el fichero adecuado, desaparecerá la pantalla del menú indicando la iniciación de la carga del dato. Después de completar la carga del dato, la visualización vuelve al menú del paso 2.
(22) Si se encuentra un fichero distinto durante la carga de datos, aparecerá entonces la siguiente pantalla para indicar el salto de fichero.

TAPE-LOAD	**SEARCH FILE**
HI SCORE	**SKIP FILE**
	"HI SCOR 00"
RC-701	

★ Descripción del nombre del fichero.
El nombre del fichero que se está almacenando en disco consta de las dos secciones siguientes:

a) Sección del nombre del fichero (de 8 caracteres como máximo) cuya entrada tiene lugar cuando se realiza el almacenamiento de datos.
b) Sección de tipo de fichero — 3 caracteres que indican el tipo de juego y clase de dato (preparados automáticamente).

Hnn: Tipo de fichero de datos de alta puntuación
Snn: Tipo de fichero de datos en pantalla
Gnn: Tipo de fichero de datos del juego
Rnn: Tipo de fichero de datos de clasificación
(nn corresponde a los dos últimos dígitos del número de modelo del juego).
El nombre del fichero para cinta de cassette se pone automáticamente.
HISCOR nn para datos de alta puntuación
SCREEN nn para datos de pantalla
GAMEDT nn para datos de juego
RANKDT nn para datos de clasificación

2.1 Preparación de biblioteca de pantalla

A. Función

★ Puedes almacenar los datos de la pantalla de juego en un disco o en una cinta de cassette en cualquier momento durante el desarrollo del juego.

★ También pueden visualizarse los datos de pantalla que se almacenen.

B. Funcionamiento

(1) Consultar 2.0 para almacenamiento en disco y almacenamiento en cinta. Seleccionar SCREEN DATA en lugar de HI SCORE.

Para cargar los datos de pantalla desde un disco, procédase como sigue:

(2) Elegir SELF en la pantalla de START y oprimir el espaciador. Aparecerá la siguiente pantalla de menú.

```
——SELF MODE MENU——
➡COLOR TEST PATTERN
 LOAD SCREEN DATA
 END
```

(3) Seleccionar LOAD SCREEN DATA en la pantalla y oprimir el espaciador.

```
——LOAD SCREEN DATA——
➡LOAD DISK DATA
 LOAD TAPE DATA
 END
```

(4) Seleccionar LOAD DISK DATA en la pantalla y oprimir el espaciador.

```
DISK-LOAD            SEARCH FILE
SCREEN
```

(5) Cuando se encuentra el fichero, la pantalla cambia a la siguiente:

```
DISK-LOAD          SELECT FILE NAME
SCREEN            ➡ABCD.S00
                   EFGH.S01
                   I I I I.S30
```

Se visualizan los ficheros de datos de pantalla Snn (hasta 20 ficheros).

(6) Situar el cursor en el dato de pantalla que interese y oprimir el espaciador. Se iniciará la carga de datos desde el disco.

(7) Si no es el fichero deseado, situar el cursor en END en la pantalla de nombres de ficheros y oprimir el espaciador. Se elimina la carga de datos y la visualización vuelve a la pantalla del paso 2.

(8) Cuando se carga el dato, aparecerá la siguiente pantalla.

```
——SCREEN DISPLAY MODE——
➡DISPLAY ALL SCREEN
 PRINT SCREEN
 END
```

(9) Si deseas visualizar todos los cuadros de pantalla, selecciona DISPLAY ALL SCREEN y oprime el espaciador. Si se oprime cualquier tecla durante la visualización, la pantalla vuelve a la pantalla de menú del paso 8.

(10) Para obtener una copia impresa de la pantalla cargada, seleccionar PRINT SCREEN.

Para cargar datos de pantalla desde la cinta, procédase como sigue:

(11) Llevar a cabo los pasos 2 y 3.

(12) Seleccionar LOAD TAPE DATA en la pantalla de menú del

paso 3 y oprimir el espaciador.

```
TAPE-LOAD      SEARCH FILE
SCREEN
```

Se busca el fichero SCREENxx.

(13) Si se encuentra el fichero que interesa, se inicia la carga de datos y la visualización vuelve a la pantalla del paso 8.

(14) Si se encuentra un fichero distinto, aparecerá la pantalla siguiente para indicar el salto de fichero.

```
TAPE-LOAD      SEARCH FILE
SCREEN         SKIP FILE
               "HISCOR01"
```

2.2 Interrupción del juego

A. Función

★ Puedes suspender el juego y reanudarlo de nuevo desde el cuadro de juegos suspendido.

★ Los datos del juego suspendido se almacenan en disco (o en cinta); por consiguiente, nunca se perderán los datos incluso si se desconecta la corriente.

B. Funcionamiento

(1) Cambiar el tipo de dato de HI SCORE a GAME DATA siguiendo la operación descrita en 2.0.

2.3 Pantalla para copia impresa – [STOP], [F 3]

A. Función

★ Puedes recibir una copia impresa de la pantalla a través de tu impresora en cualquier momento durante el desarrollo del juego.

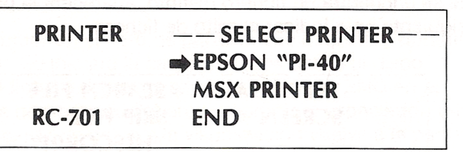
★ Puede utilizarse una impresora de colores Epson PI-40 o una impresora monocolor MSX.

★ La biblioteca de pantallas que se almacene durante el juego también se puede reproducir en copia impresa.

B. Funcionamiento

(1) Oprimir la tecla [STOP] durante el desarrollo del juego para lograr una pausa.

(2) Oprimir la tecla [F 3] . Aparecerá la siguiente pantalla de menú.



(3) Especificar, bien sea
La impresora de colores Epson PI-40 o la impresora MSX.
Nota: Son aplicables las siguientes especificaciones de la impresora de puntos MSX.

Más de 384 puntos/línea
Puede utilizarse una impresora capaz de más de 768 puntos/línea.
Cuando se especifique una impresora MSX oprimir la tecla [CTRL] .

(4) Situar el cursor en el nombre de la impresora que interese dentro de la pantalla y oprimir el espaciador. Se iniciará la impresión de la copia impresa.

(5) Al final de esta impresión de copia impresa, el sistema se sitúa en condición de pausa del paso 1.

(6) Oprimir la tecla [STOP] . Se reanuda el juego.

Para realizar la copia impresa de la biblioteca de pantallas, procédase como sigue:

(7) Cargar los datos de biblioteca de pantallas consultando 2.1.

(8) Al final de la carga de datos, aparecerá la pantalla siguiente.

```
——SCREEN DISPLAY MODE——
➡DISPLAY ALL SCREEN
  PRINT SCREEN
  END
```

(9) Seleccionar PRINT SCREEN y oprimir el espaciador.
(10) Realizar las operaciones de los pasos 3 hasta 6.

2.4 Visualización de la configuración de prueba de colores de TV

A. Función

★ Esta función visualiza una configuración de prueba de colores de pantalla para ajuste del color de la pantalla.

B. Funcionamiento

(1) Seleccionar MODIFY en la pantalla inicial y oprimir el espaciador. Se visualizará la siguiente pantalla.

```
——MODIFY MODE MENU——
➡MODIFY STAGE NUMBER
  MODIFY PLAYER NUMBER
  RANKING MODE
  COLOR TEST PATTERN
  START GAME
```

(2) Situar el cursor en COLOR TEST PATTERN y oprimir el espaciador. Su pantalla cambiará a la siguiente:

```
——SCREEN DISPLAY MODE——
➡DISPLAY ALL SCREEN
  PRINT SCREEN
  END
```

(3) Seleccionar DISPLAY ALL SCREEN en la pantalla y oprimir el espaciador. Se visualizará una configuración de prueba de colores.
(4) Después de ajustar los colores, oprimir cualquier tecla. Aparecerá la pantalla de menú del paso 2.
(5) Seleccionar END en la pantalla y oprimir el espaciador. La visualización vuelve a la pantalla de menú del paso 1.
(6) Para reanudar el juego, seleccionar START GAME en la pantalla y oprimir el espaciador. Aparecerá una pantalla de juego.

C. Ideas para el ajuste de la pantalla
Al visualizar un vídeo de ordenador en un receptor de televisión utilizado en casa, surgen algunos casos en los que los colores y ajustes para la recepción de programas de TV son inadecuados para tu ordenador personal MSX. En tal caso, realizar los ajustes de color como sigue:

(1) Ajustar el azul cielo con el botón de control de tonalidad de forma que el color pueda ser distinto a verde y azul.
(2) Ajustar el color con el botón de control de intensidad del color de forma que el amarillo y el gris, así como el gris y el blanco, resulten claramente visibles.
(3) Ajustar el brillo con el botón de control del brillo de forma que la totalidad de la pantalla no sea blancuzca.
(4) Ajustar el botón de vídeo de forma que no parpadee el blanco en la pantalla.
(5) Ajustar el botón de control de calidad de la imagen de forma que el Konami resulte nítido en la pantalla.

2.5 Reposición del juego – CTRL, SHIFT

A. Función
★ Esta función se emplea para corregir la selección del número de etapa y el número de jugadores.

B. Funcionamiento
(1) Oprimir la tecla STOP durante el desarrollo del juego para lograr una pausa.

(2) Oprimir la tecla [CTRL] . Aparecerá la siguiente pantalla de menú.

```
--MENU--      ➡DISK SAVE
               DISK LOAD
               TAPE SAVE
               TAPE LOAD
               RANKING
RC-701         END
```

(3) Situar el cursor en END en la pantalla utilizando la tecla de cursor [△] o [▽] .

(4) Oprimiendo a la vez ambas teclas [CTRL] y [SHIFT], oprimir el espaciador.

(5) El juego se reposiciona y la visualización vuelve a la pantalla inicial.

3. Otros

3.1. Correcciones de errores

A. Errores relacionados con el disco.

(1) Cuando se trata de ejecutar LOAD o SAVE con el disco descargado:

```
DISK-SAVE      --DISK ERROR--
HI SCORE   "DISK OFFLINE"
           RETURN KEY--RETRY
           SPACE KEY  --ABORT
```

(2) Cuando se trata de ejecutar el almacenamiento de datos en un disco con muesca cubierta para protección contra escritura:

```
DISK-SAVE      --DISK ERROR--
HI SCORE   "WRITE PROTECTED"
           RETURN KEY--RETRY
           SPACE KEY  --ABORT
```

(3) Cuando se trata de ejecutar el almacenamiento de datos en un disco que carezca de zona disponible para escribir:

```
DISK-SAVE      ——DISK ERROR——
               "DISK FULL"
               HIT RETURN KEY
```

Cambiar el disco.
Oprimir la tecla de RETURN. La visualización vuelve a la pantalla de menú inicial.
Para estos errores, se visualizan los siguientes mensajes de errores (E en la figura superior):
"TOO MANY FILES"
"DISK IO ERROR"
"DISK READ ERROR"

B. Error de cinta de cassette
(1) Cuando se detecta un error durante la operación de SAVE o LOAD, aparecerá la pantalla siguiente.

```
TAPE-SAVE     TAPE IO ERROR
HI SCORE      HIT RETURN KEY
```

(2) Oprimir la tecla de RETURN. La visualización vuelve a la pantalla de menú inicial.

C. Error de impresora
(1) Cuando se emite una orden a la impresora (orden de impresión de copia impresa o de clasificación) con la impresora desconectada de la red o sin cable de conexión a la red:
Para reanudar la impresión, oprimir la tecla RETURN. Para abandonar la impresión, oprimir el espaciador.

```
RANKING      ——PRINTER MODE——
             "NOT READY"
             RETURN KEY--RETRY
             SPACE KEY  --ABORT
```

D. Se requiere terminación de la grabación de cassette

(1) Oprimir simultáneamente las teclas CTRL y STOP durante la grabación (operación de almacenamiento o carga de datos). Unos momentos después, se emprenderá la acción de corrección de errores descrita en B.(1).

E. Pausa en la impresión

(1) Oprimir simultáneamente las teclas CTRL y STOP. Aparecerá la siguiente pantalla de menú.

```
PRINTER      ——PRINTER MODE——
             "PAUSING"
             RETURN KEY--RETRY
RC-701       SPACE KEY  --ABORT
```

(2) Para continuar la impresión, oprimir la tecla RETURN. Para abandonar la operación de impresión, oprimir el espaciador.

3.2 Aprovechamiento máximo de la biblioteca de pantallas (disco)

★ Los datos recogidos de pantallas de juego se pueden utilizar en su propio programa BASIC.

★ El disco de datos almacenado con la operación de almacenar disco de la función de biblioteca de pantallas, no se puede utilizar directamente para el programa BASIC. Preparar los datos procediendo como se describe a continuación.

(1) Preparar el fichero de datos de biblioteca de pantallas (denominado ABC).
(2) Seleccionar SELF en la pantalla inicial y oprimir el espaciador.
(3) Seleccionar LOAD SCREEN DATA.
(4) Seleccionar LOAD DISK DATA.
(5) Seleccionar ABC, S01 y cargar los datos. Al finalizar la carga, aparecerá la siguiente pantalla de menú.

```
—— SELF MODE MENU ——
➡COLOR TEST PATTERN
 LOAD SCREEN DATA
 END
```

(6) Seleccionar END. Mientras se oprimen simultáneamente las teclas [CTRL] y [SHIFT], oprimir el espaciador.
(7) Se lleva a cabo la conversión de datos y se produce el siguiente fichero.

Nuevo fichero ABC. VRM

Nombre del fichero (igual que el nombre de la biblioteca) Tipo de fichero (fijo)

(8) Aplicar este fichero al BASIC como sigue:
10 SCREEN 2.2. Fijar la modalidad de pantalla en 2.
20 COLOR ..1 Fijar el color de fondo en 1 (negro).
30 BLOAD "ABC.VRM".S Visualización de pantalla de biblioteca.

3.3 Lista de funcionamiento con cartucho de Konami
Este cartucho puede funcionar con todos los cartuchos MSX

de Konami, tal como se resume a continuación, a excepción de algunos juegos.

N° Modelo	Título	Modificación para fijar la etapa	Modificación para el número de jugadores	Función de clasificación
RC-701	Antarctic Adventure	OK	X	OK
RC-702	Monkey Academy	X	OK	OK
RC-703	Time Pilot	X	OK	OK
RC-704	Frogger	X	OK	OK
RC-705	Super Cobra	X	OK	OK
RC 706	Konami's Milliard	X	OK	OK
RC 707	Konami's Mah-Jong	X	X	X
RC-710	Track a Field 1	OK (Nota 1)	X	OK
RC-711	Track a Field 2	OK (Nota 1)	X	OK
RC-715	Hyper Sports 1	OK	X	OK
RC-717	Hyper Sports 2	OK	X	OK
RC-718	Hyper Rally	OK (Note 2)	X	OK
RC-720	Konami's Tennis	X	X	X
RC-723	Konami's Golf	X	X	X
RC-724	Konami's Baseball	X	X	X
RC-729	Pippoles	X (Nota 3)	OK	OK
RC-730	Road Fighter	OK	X	OK
RC-731	Konami's Ping Pong	X	X	X
RC-732	Konami's Soccer	X (Note 4)	X	X
RC-733	Hyper Sports 3	OK (Nota 5)	X	OK
RC-736	Konami's Boxing	OK	X	X

(Nota 1) No cambia la dificultad si se programan más de dos vueltas.

(Nota 2) El valor numérico de Calificar es fijo, inmutable.

(Nota 3) Posible de modificar sólo el fondo. La posición en el mapa no se altera.

(Nota 4 RC-735 funciona solamente en la etapa de partido PX, cuando se modifica la fijación de la etapa.

(Nota 5) La dificultad es fija, inmutable.

Para tu información
Normalmente el RC-735 se utiliza en la RANURA 1 y el cartucho del juego ha de estar en la RANURA 2.
Sin embargo, cuando se juega el RC-744 Vampire Killer, colocar el RC-735 en la RANURA 2 y el RC-744 en la RANURA 1.

★ El cartucho puede utilizarse en cualquier ordenador personal MSX.
★ Cerciorarse de desconectar la corriente de la red cuando se cargue o descargue el cartucho.
★ Tener presente que el cartucho es un producto de precisión que no debe desarmarse.
★ Este cartucho es un producto originario de Konami. Se prohíbe copiar, modificar o transferir el programa, o cualquier copia, modificación o porción fusionada en todo o en parte, sin previo consentimiento por escrito de Konami.

